

Manuel rédigé par la société DIAFORA

MODE D'EMPLOI
CONSOLE **CHROMA 16**

PRÉPARATION :

La préparation est utilisée :

- En MANUEL pour commander directement les Changeurs de Couleurs
- En PROGRAMMATION pour préparer les effets à enregistrer.

Les touches nécessaires au fonctionnement de la préparation sont les suivantes :

- 16 touches COULEURS

- 36 touches CHANGEURS

R.A.Z : effacement de la préparation
Lorsque tous les circuits sont effacés dans la préparation, le voyant de cette touche est allumé.

TOUS LES CHANGEURS : affectation de la couleur sélectionnée aux 36 changeurs de couleurs.

AVEUGLE :

Lorsque le voyant de cette touche est allumé, la préparation est mise en aveugle. Lorsqu'elle est éteinte, on est en mode "LIVE" c'est-à-dire que les modifications de couleurs sont envoyées à chaque changeur au fur et à mesure.

G.PREP :

En position AVEUGLE, l'appui de cette touche permet l'envoi de la préparation.

PREPARATION D'UN EFFET :

Le principe est de sélectionner en premier la couleur désirée et en second les circuits affectés à cette couleur.

VISUALISATION DE LA PREPARATION :

Pour visualiser la préparation, appuyer sur la touche PREP (groupe des touches VISUALISATION en haut à droite de la console)

L'afficheur situé au-dessus de chaque touche CHANGEUR indique la couleur sélectionnée.

EXEMPLE DE PREPARATION :

Affecter la couleur n°2 aux changeurs 1, 3, 5 et la couleur n°4 aux changeurs 2, 8, 9

Après avoir fait RAZ et mode AVEUGLE si nécessaire (Voyant de la touche allumé)

1°) sélectionner la couleur 2
2°) sélectionner les changeurs 1 3 5
3°) sélectionner la couleur 4
4°) sélectionner les changeurs 2 8 9
5°) appuyer sur la touche G.PREP

l'appui de cette touche aura les actions suivantes :

- Envoi des couleurs préparées aux changeurs
- Sélection du mode de Visualisation : TOUS LES CIRCUITS

CODE DE SECURITE :

Pour accéder aux fonctions de PROGRAMMATION, REGLAGES, CARTE A MEMOIRE, il est nécessaire d'entrer le code 99 après la mise sous tension : 99 CODE

REGLAGES DES NIVEAUX 0 /+ 10 VOLTS :

Cette procédure doit être exécutée lors de l'installation des changeurs de couleurs sur la console.

Les changeurs de couleurs utilisant une tension 0 + 10 Volts pour la sélection des couleurs, il faut ajuster les nivaux de tension de la console pour caler les couleurs des gélatines.

Afin d'accéder aux fonctions de réglage, il est nécessaire d'entrer le code 99.

Procédure rapide :

Des fonctions "EXTENSION" règlent tous les niveaux de tous les changeurs en fonction du type de changeur utilisé.

1°) entrer le code : 99 CODE

2°) enclencher la touche : EXT . Le voyant s'allume

L'afficheur LCD indique : EXTENSION ?

3°) Appuyer sur le chiffre **1**

L'afficheur LCD indique : REGLAGE DES NIVEAUX
PRE-REGLAGE N° ?

4°) Appuyer sur le chiffre **1** (correspondant au changeur CDC 10)

7 pour COLORWITZ, **9** pour RAINBOW)

L'afficheur LCD indique : REGLAGE DES NIVEAUX
N°1 VALIDEZ

5°) Validez en appuyant sur la touche V (clavier numérique) de VALIDATION .

En fonction des changeurs de couleurs et de la précision de montage des gélatines, des corrections peuvent être à apporter sur certaines couleurs et certains circuits. Pour cela on utilisera la procédure de réglage individuel.

Procédure de réglage 0+10V individuel :

- Sélectionner le mode "LIVE" (NON AVEUGLE)
- Sélectionner la couleur et les circuits à régler
- Enclencher la fonction REGL. + 10 V (voyant de cette touche allumé) un trait horizontal sur les afficheurs indique les circuits qui sont affectés à une couleur.

L'afficheur LCD indique : SELECT LES CIRCUITS

Sélectionner le ou les circuits à régler en appuyant sur les touches CHANGEURS

L'afficheur du changeur indique à nouveau le numéro de la couleur
L'afficheur LCD donne une indication de niveau compris entre 0 et 255. 0 correspond à 0 volt; 255 correspond à 10 Volts.

Ajuster les niveaux à l'aide des touches **+** et **-** (de la partie VITESSE)

Lorsque le circuit est réglé, le désactiver en appuyant à nouveau sur la touche CHANGEUR.

Si l'on désire régler immédiatement une autre couleur, il est possible de sélectionner cette couleur, tous les changeurs en cours de réglage seront alors affectés à cette couleur.

Lorsque les réglages des niveaux sont terminés, appuyer une nouvelle fois sur la touche REGL. 0 + 10V (voyant éteint)

ENREGISTREMENT D'UNE MEMOIRE

Pour enregistrer une mémoire, il est nécessaire d'entrer le code 99, puis de passer en mode PROGRAMMATION, touche PROG. (voyant de la touche allumé)

1°) **99** CODE

2°) PROG

3°) RAZ pour effacer la préparation précédente

4°) Passer en mode "LIVE" (NON AVEUGLE) (voyant de la touche aveugle éteint)

5°) Préparer les circuits selon le paragraphe PREPARATION précédent.

6°) Sélectionner à l'aide du clavier numérique le numéro de la mémoire à enregistrer(touche C éventuellement pour corriger)

7°) Affecter le numéro composé sur le clavier en appuyant sur la touche N° MEM.

Le numéro s'affiche au-dessus de G1

8°) Appuyer sur la touche ENREG pour enregistrer effectivement la mémoire. Pour enregistrer une autre mémoire, recommencer à partir du 5°)

Si les numéros de mémoires se suivent, il n'est pas nécessaire de composer le numéro sur le clavier numérique, l'appui de la touche N°MEM sélectionnera la mémoire suivante (sauf si le mode séquentiel est hors service, voir paragraphe suivant)

IMPORTANT : Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les couleurs de tous les changeurs? Seules les modifications de couleur ou les changeurs utilisés dans une mémoire doivent l'être.
Les changeurs non affectés à une couleur gardent leur dernière position.

FIN D'ENREGISTREMENT D'UNE OU PLUSIEURS MEMOIRES

Appuyer une nouvelle fois sur la touche PROG . Le voyant de cette touche s'éteint.

RESTITUTION - UTILISATION EN SPECTACLE

Pour envoyer une mémoire nous disposons de 2 départs G1 et G2 ainsi que du général G.PREP.

G1 est séquentiel ou fixe
G2 est fixe

Exemple : envoyer les mémoires 1 5 10

1   G1
5   G1
10   G1

exemple : envoyer les mémoires 1 2 3 (en mode séquentiel)

1 G1 G1 G1
L'utilisation de G2 permet de conserver une mémoire qui revient souvent au cours d'un spectacle.

L'affectation de la mémoire G2 se fait lors d'un premier envoi.

exemple : envoyer la mémoire 4

4   G2

L'appui de G2 à nouveau enverra toujours la mémoire 4 jusqu'à une nouvelle sélection.

MODE G1 SEQUENTIEL :

A la mise sous tension G1 est en mode SEQUENTIEL. Dans ce cas le point décimal sur l'afficheur n° G1 est allumé.

Pour annuler le mode SEQUENTIEL et passer en mode G1 FIXE , on utilise la touche EXTENSION puis la touche G1

EXT G1

Pour revenir au mode SEQUENTIEL , appuyer une nouvelle fois sur les touches EXT G1

UTILISATION de la PREPARATION en DEPART ou pour modifier un effet :

Exemple : affecter la mémoire 2 à G.PREP

2 N°MEM

La préparation peut alors, soit être envoyée sans modification par l'appui de la touche G.PREP, soit être modifiée à l'aide des touches COULEURS et CIRCUITS

SEQUENCEUR (CHASER)

La console possède 4 Séquenceurs :

n°1 : 16 PAS maximum
n°2 : 16 PAS "
n°3 : 32 PAS "
n°4 : 32 PAS "

La procédure de préparation des circuits et des couleurs est la même que pour l'enregistrement des mémoires.

ENREGISTREMENT D'UN SEQUENCEUR

Pour enregistrer, il est nécessaire d'entrer le code 99 puis de passer en mode PROGRAMMATION, touche PROG (voyant de la touche allumé)

1°) 99 code
2°) PROG
3°) Sélectionner le numéro de Séquenceur à programmer

ex : 2 N°SEQ

4°) Préparer les circuits selon le paragraphe PREPARATION
5°) Appuyer sur la touche : PAS

L'afficheur LCD indique le numéro de PAS enregistré

6°) Recommencer la préparation du PAS suivant
7°) Après avoir enregistré le dernier PAS, sélectionner la durée du PAS souhaité à l'aide des touches + et - (de la zone séquenceur)

Le nombre affiché indique le temps de maintient d'un PAS en seconde.
Si l'on ne désire pas enregistrer de durée, il suffit de sélectionner la durée 00
8°) Appuyer sur la touche FIN
Le voyant de la touche PROG s'éteint

Durant la programmation les afficheurs rouges situés au-dessus des touches DEFIL et PAS indiquent le numéro à programmer.

UTILISATION DU SEQUENCEUR

Le séquenceur peut être utilisé en PAS à PAS ou en défilement.

Utilisation en PAS à PAS :

exemple : séquenceur n°2

2 N°SEQ PAS PAS PAS ...

Utilisation en défilement ;

1°) Sélectionner le séquenceur souhaité
2°) Appuyer sur la touche DEFIL

Pour arrêter le défilement, appuyer à nouveau sur la touche DEFIL ou la touche PAS.

La durée entre 2 PAS est celle précédemment enregistrée.

Il est possible de l'augmenter ou de la réduire à l'aide des touches + et -

Remarque : Afin de permettre aux différents changeurs de se caler sur le premier PAS, le décomptage de la durée commence au lâcher de la touche DEFIL

exemple d'utilisation :

Après avoir sélectionné le séquenceur voulu,
Appuyer sur la touche DEFIL en gardant cette touche enfoncée
Attendre 1 à 2 secondes pour que les changeurs se positionnent sur le premier PAS
Allumer les projecteurs à l'aide du jeu d'orgue.
Lâcher la touche DEFIL
Le séquenceur est mixable avec les mémoires, c'est-à-dire que pendant qu'il fonctionne, on peut utiliser G1 G2 G.PREP

VITESSES DE DEFILEMENT

Jusqu'à présent nous avons utiliser les changeurs de couleurs à leur vitesse maximum de défilement.

La console CHROMA 16 permet de contrôler 9 vitesses de défilement différentes.

Ces vitesses sont numérotées de 0 à 9, 0 étant la plus lente et 9 la plus rapide

A la mise sous tension, la vitesse 9, la plus rapide est sélectionnée.

Le contrôle des vitesses s'effectue à partir des touches + - et de l'afficheur de la zone de VITESSE.

Dans une mémoire ou en commande manuelle, la couleur et la vitesse sont indépendantes pour chaque circuit..

exemple : préparer l'effet suivant en préparation

Changeur 2 4 6 COULEUR 1 VITESSE 6
Changeur 3 5 7 COULEUR 3 VITESSE 5

1°) RAZ préparation si nécessaire
2°) sélectionner la couleur 1
3°) à l'aide des touches + - sélectionner la vitesse à 6
4°) affecter les CHANGEURS 2 4 6
5°) sélectionner la couleur 3
6°) sélectionner la vitesse 5
7°) affecter les CHANGEURS 1 3 5

C'est au moment de l'appui de la touche CHANGEUR que la couleur et la vitesse sont affectées à ce changeur.

Pour changer une affectation de CHANGEUR, il suffit de resélectionner une nouvelle vitesse et l'affecter à nouveau.

VISUALISATIONS

Sous l'afficheur LCD situé en haut à droite de la console, un groupe de touches permet de sélectionner différents types de visualisations sur les afficheurs rouges situés au-dessus des touches CHANGEURS.

PREP Visualisation de la préparation

TOUS LES CIRCUITS Visualisation de l'état de tous les changeurs

DERNIER EFFET Visualisation du dernier effet envoyé, mémoire ou préparation

MEMOIRE Visualiser la mémoire désirée

exemple : visualiser la mémoire n°3 MEM

Cette touche fonctionne en séquentiel, un nouvel appui visualisera la mémoire 4

VITESSE : Lorsque cette touche est enclenchée, toutes les indications représentent les vitesses et non les couleurs. (valable pour toutes les visualisations, PREPARATION, TOUS LES CHANGEURS, DERNIER EFFET et MEMOIRES.

SAUVEGARDE DES EFFETS SUR CARTE A MEMOIRE

La carte à mémoire située à l'arrière de la console permet la sauvegarde des mémoires ainsi que des niveaux de Réglages 0,10 volts, qui sont sauvegardés séparément.

Cette carte à mémoire n'est pas nécessaire pour le fonctionnement normal de la console, celle-ci possédant sa mémoire alimentée par une batterie interne.

Les rôles principaux de cette carte étant L'.ARCHIVAGE, et la SECURITE, il est conseillé de l'introduire dans son connecteur uniquement aux moments où s'effectuent les transferts. Autrement, elle devra être conservée dans sa pochette plastique antistatique.

L'accès à cette carte ne peut se faire que si le code 99 a été entré.

Les sauvegardes et les chargements s'effectuent à l'aide des fonctions EXTENSIONS :

EXT 2 SAUVE les REGLAGES 0,10 volts dans la carte.
EXT 3 SAUVE les MEMOIRES dans la carte.

EXT 4 CHARGE les REGLAGES 0,10 volts de la carte vers la console
EXT 5 CHARGE les MEMOIRES de la carte vers la console.

Pour effectuer le transfert, la touche v de VALIDATION est nécessaire.

En cas de fausse manipulation en cours de procédure, annuler en appuyant sur la touche C.
Exemple : Sauver les Mémoires

Introduire la carte à fond dans son connecteur.

EXT 3 V

Retirer la carte de son connecteur et la remettre dans sa pochette.

EFFACEMENT DE TOUTES LES MEMOIRES ET DES EFFETS SEQUENCEURS

Par sécurité, il est nécessaire d'entrer un nouveau code : 98
l'effacement des mémoires est une fonction accessible par la touche EXT (EXTENSION)

1°) entrer le code : 98 CODE

2°) enclencher la touche EXT. Le voyant s'allume.

l'afficheur LCD indique : EXTENSION ? :

3°) appuyer sur le chiffre 0

l'afficheur LCD indique : EFFACEMENT MEMOIRES
Validez

4°) valider en appuyant sur la touche V (clavier numérique)
Attendre un court moment pour que les mémoires soient effacées. En cas de fausse manoeuvre ou pour annuler la fonction, appuyer sur la touche C .

Pour programmer de nouvelles mémoires, il sera nécessaire d'entrer à nouveau le code 99.

RACCORDEMENTS :

EMBASE FEMELLE SOCAPEX 337

1 à 36 .... sorties 0/ + 10 volts 1 à 36

37 ....commun 0 V

Borne diamètre 4 mm .... commun 0 volts

XLR 5 broches : DMX 512

1	0 V
2	Data -
3	Data +
4	Non connectée
5	Terre (sur les CHROMA 16 Récentes)

SUB d 9 broches Mâle :

déclenchements extérieurs

1	0V
2	PAS à PAS SEQUENCEUR
3	DEFILEMENT SEQUENCEUR
4	G2
5	G1
6	
7	RESET = initialisation
8	commun contacts déclenchements (+15 Volts avec résistance série 1 Kohms)
9	+ 15 Volts

RESET : relier par un contact fugitif 1 à 7

DECLENCHEMENTS EXTERIEURS

Soit en + 10 Volts entre la broche 1 (0 V) et les broches 2,3,4,5

Soit une fermeture de contact fugitif entre la broche 8 et les broches 2,3,4,5
